

MECAMAN ART WORKS

中村光毅の世界



MECAMAN ART WORKS



メカマン・アートワークス 中村光毅の世界

中村 光毅

なかむら みつき

■アニメーションの美術監督/イラスト레이ター■1944年、東京出身。東映動画を経て、1964年電の子プロ入社。『宇宙エース』から美術を担当。『マッハGOGOGO』からは美術監督と同時にメカデザインを手掛けたメカデザイナーの先駆的存在。1976年、大河原邦男と(有)デザインオフィス・メカマンを設立、美術監督として、日本を代表するアニメ作品『機動戦士ガンダム』『風の谷のナウシカ』などの美術を担当する。



岡田 有章

おかだ ともあき

■アニメーションの美術監督/イラスト레이ター■1960年生まれ。学生時代から劇場版「クラッシャージョウ」の美術背景を手伝い、メカマンのスタッフとなる。メカ、SF作品得意とし、「鎧伝サムライトルーパー」、OVA「クラッシャージョウ」、サンライズの勇者シリーズ、「DTエイトロン」「人造人間キカイダー」などの美術を担当。同時にゲームソフトのパッケージアートなどのイラストも手掛ける。









1991 ロマンフレイジ、エクストラ4号「機動戦士ガンダム」／機動戦士



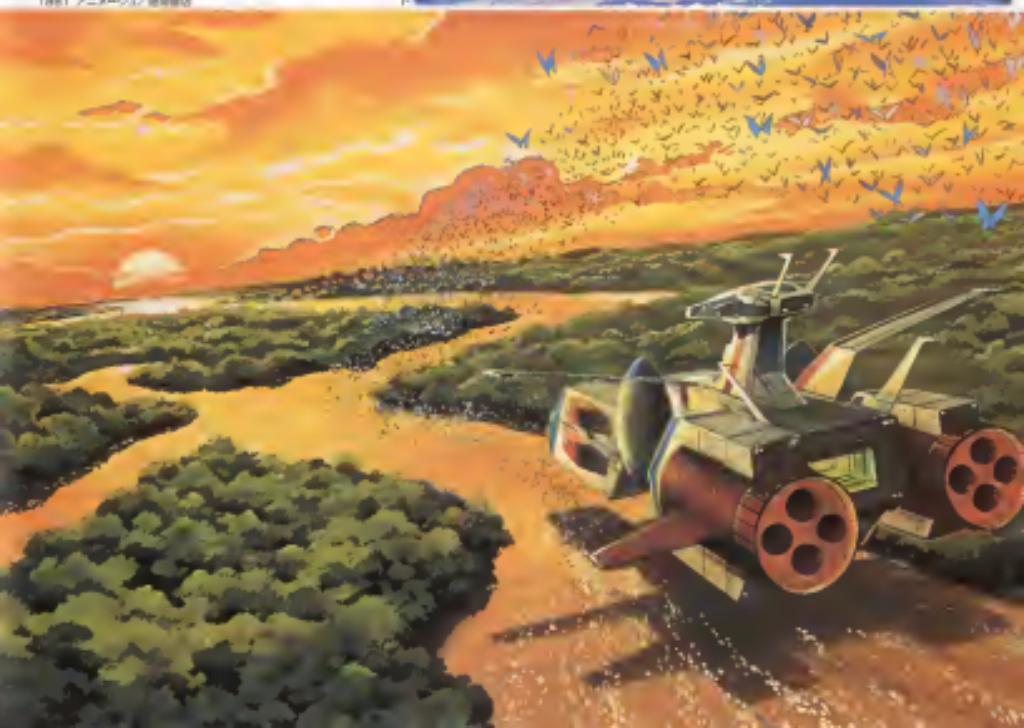
MITSUKI NAKAMURA





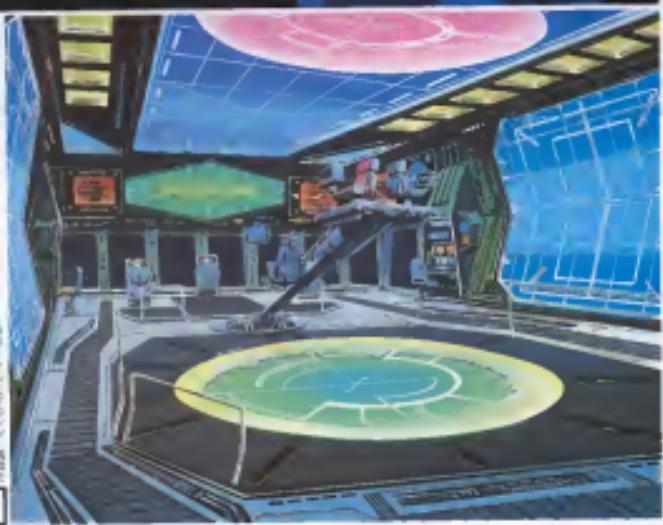
「ソラリス」アーティスト画アーティスト画

1981 アニメーション監督

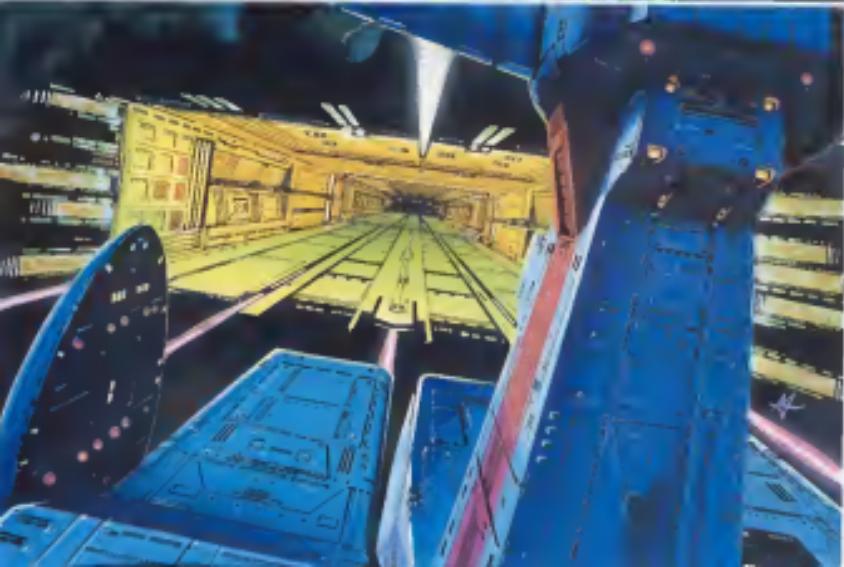




1982 「飛行船の宇宙」 沢入夢一



1980-1 「宇宙船の内部」 沢入夢一





1982 「ロボット島」パノラマ
1479 プリント・キャンバス



1981 「ロマンアルル」エアポート42 絹本着色





1991
機動戦士ガンダム
ジ・ワールド・通信社



1983 オリジナル - ChaQ - 田舎のスター



1983 オリジナル - ChaQ - アニメ





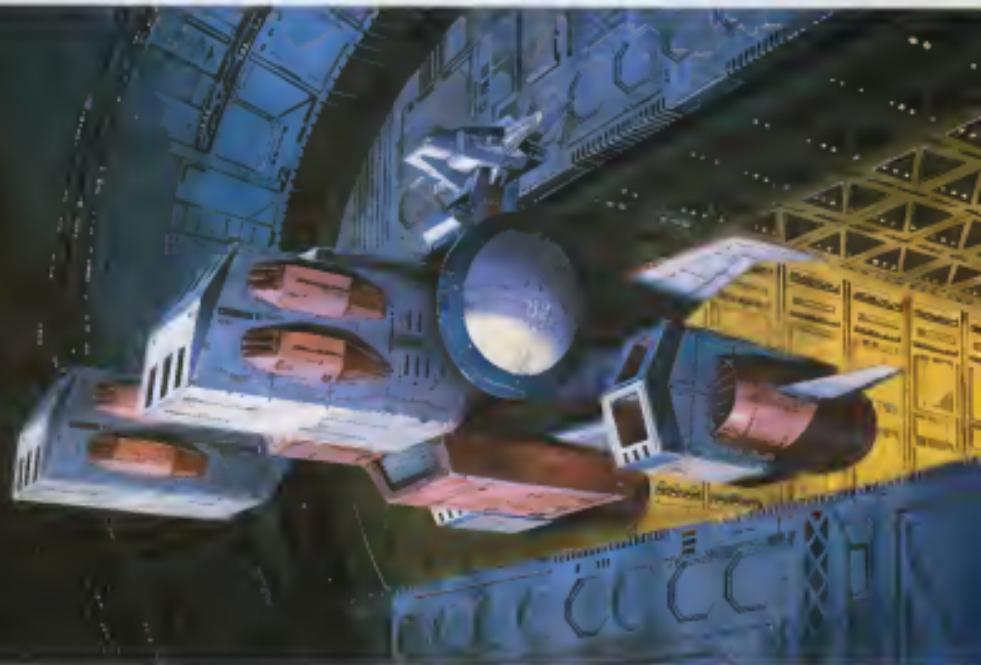
1994 メカマン(LO-9000)



1979 フィーディアン(カレンダー)
1980 マルボロ9000(本腰用)







1999. 六ノタムイラスト-展開

MECAMAN
**ART
WORKS**
TOMOAKI OKADA







1998 『機動戦士Zetaガンダム』 実機試験



1926 (南洋飛行小隊) 油彩・板





右上とも「900」
「メカマンの心臓」挿画原画
左「1999」
「機械兵エアリアル画集」/
講談社ノンマ





1989 「ロボコピーライジング ゲームアート」

1989 「ロボコピーライジング」
アーミークリア (C)OKADA





1990 ハードクローク・ハイサイド



1990 ハードクローク・ハイサイド



1987 「ロングリボン」
ゲームアート



1990 「トライアスフォース」(角)ライター



1992 「サイバーステラ」(角)ライター



1982 「ギャラクティックストーム」 (80) ジャト一



—(1982) (2—4月号) ジャト一



1989 トコラーレD 008

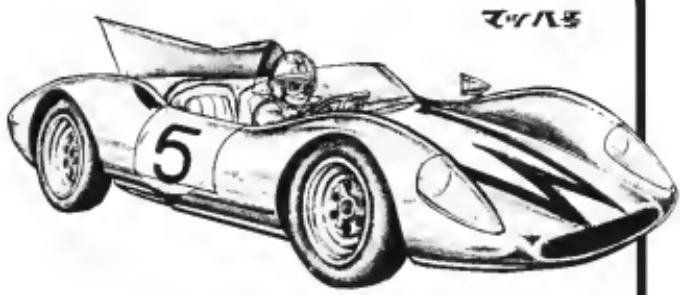
1987 ハドウマスターの魔界ノック



MITSKINAKAMURA

ART WORKS

MECHADESIGN



マッハ

1



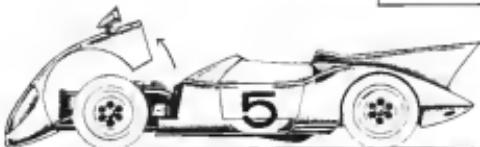
メカデザインについて/中村光郎

マッハGOGOGO

1967

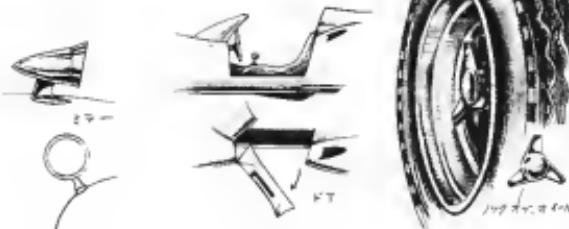
中村光郎

ガムネットは おへな本す。

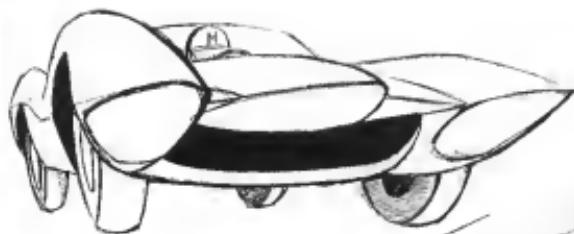


2

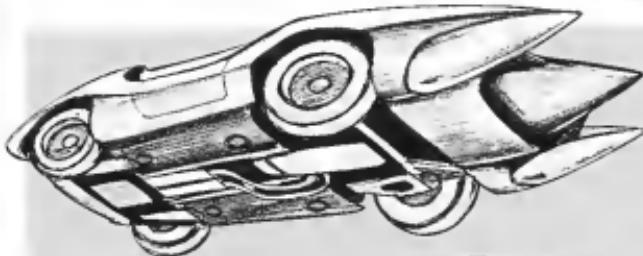
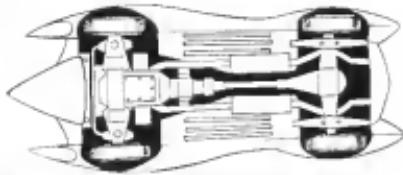
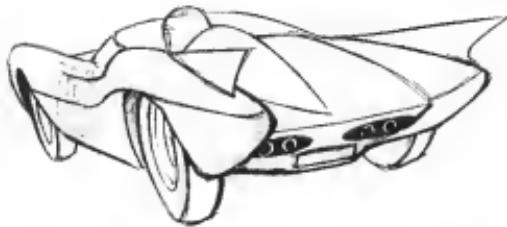
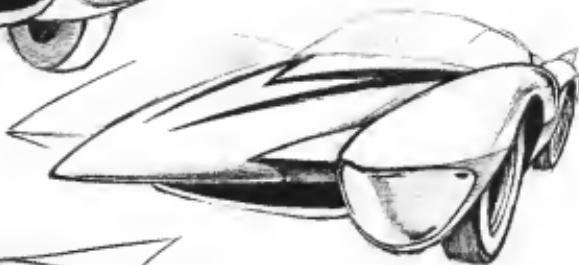
エントラルーム



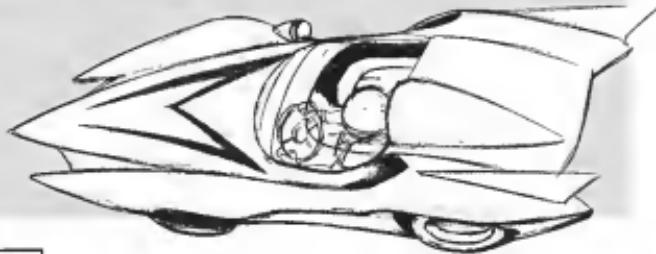
■左: 前輪によるごく初期のマッハ号。試験走行後、走行ルーニングバーといふフレームで、ゆるくトヨタの実車が走る姿を描いている。■右: マッハ号のフロント・エンドのフレイアが走る。■左: パーツ一覧のアート。右は走行用に古いスケッチ。■右: お走りのマッハ号。走行ルーニングバーと走る姿。

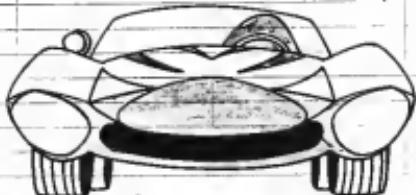


3



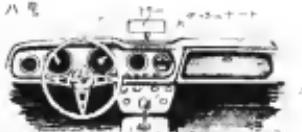
4





1

マッハ型

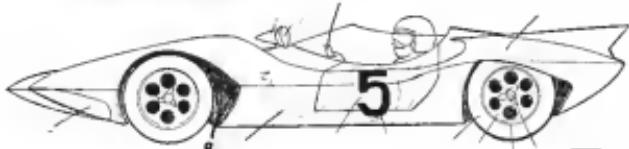


2

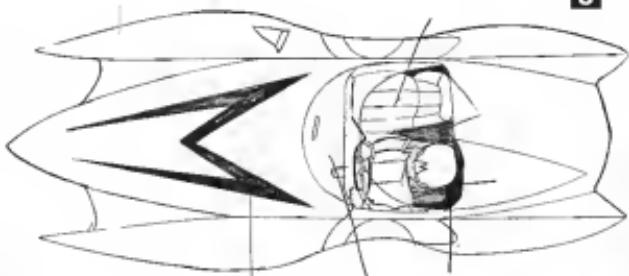
それで、スポーツカーへのプレゼン用の資料が出来て、見てみたら主人公のレースカーだけが描けているんですね。また私が描かれていないので、それは、車のフレンジャーでした。て、あると、理屈的に考えるのを止め、もう、思つたり想像過程にでないものかと考へて出来たのがあの形なんです。実在したら面白いでしょうね(笑)とがってました。でも、違う見方をして、面白で皆さん、これが車いんじやないかということでおまつたんです。

最初はセディアの下半分を白色としてトーンを落とし、真ん中に分割線を入めたんです。それが後に、上が白色が前のワードローブ上手く出来て、シンプルに見える形ですが、当時アーノーダーの方は車を落とすのに必要な車両として、D型でカーラーが車に込めたシーンは、「ええ、私は描いて置いてですか?」と、言って描かせて貰いました。車外でしたら面白かったのです。

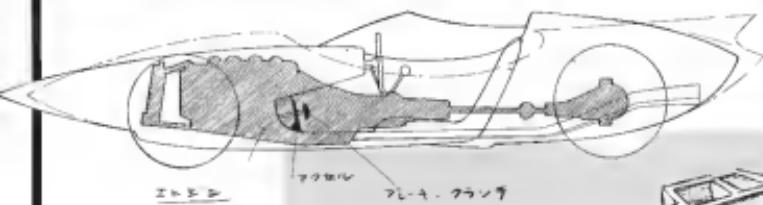
作品全体、違う先発性を持った作品だと言えるのではないかというか、最初の頃は毎回描いて来るレーシングカーを描いていましたが、全巻で100回以上あるシリーズですから、後半は他のスタンスに変化させていたと思います。最初はフロントに描かれていた、BMWマークが逆に向いていたんですが、私が吉田(雅美)社長が逆さまに描きにされたのではないかと記憶しています。



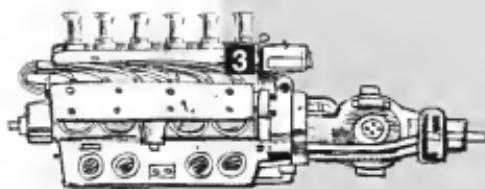
3



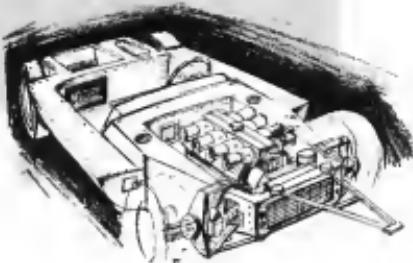
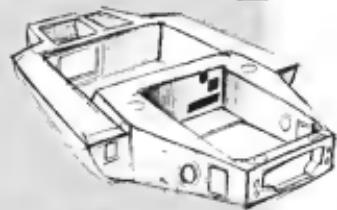
■クリート上に描かれたマッハ型: 五巻④ 両翼はカラー ■マッハ型: ノート、アッセンブリドアの前部スクエアド ■左前輪: 車輪のプロトタイプが完成されている ■フロント: エンジンのハイアット、エンジン全部にロングノーズをまとめるフレームが接続されている ■フロントグリル下部から飛び出すチャッパーハイウッドの前部、前部に描かれているホースとアルファベットは各機種 ■ホモ化用の車両機器の組成



4



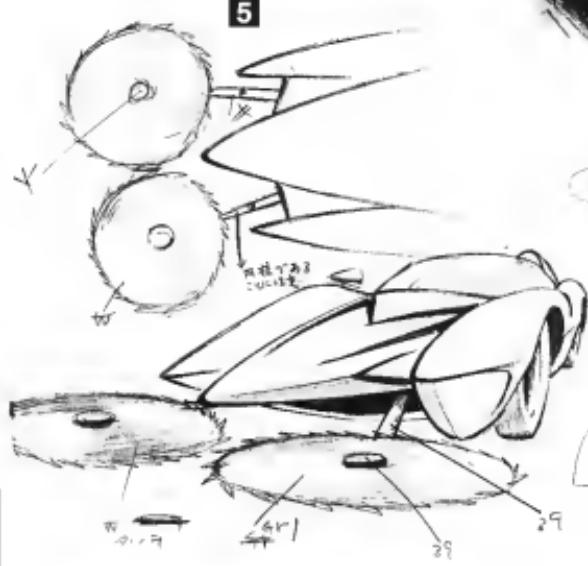
3

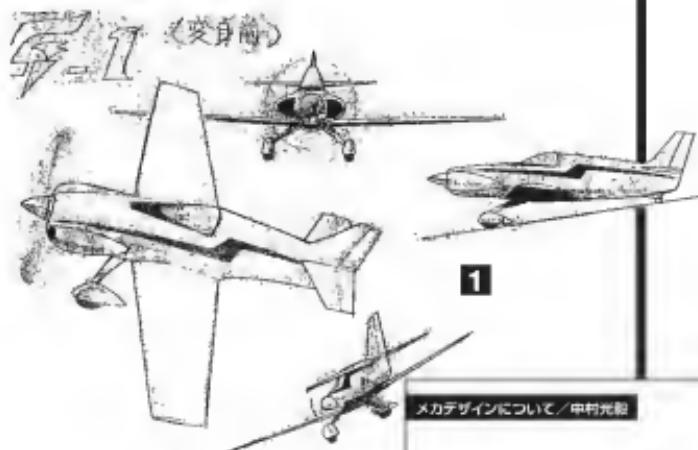


5



6





1

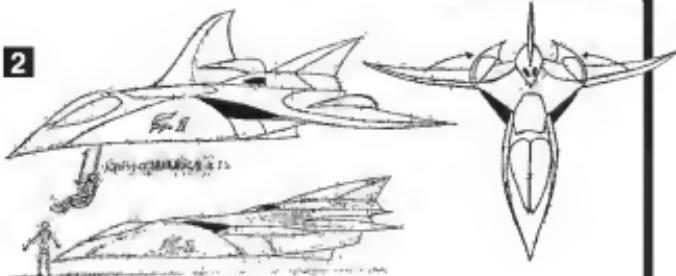
メカデザインについて / 中村光裕



科学忍者隊 ガッチャマン 1972

「マハ」から流れで、メカと東洋とを同時にやるという仕事をした「マハ」の時と同じく、メカの機械的な面は変身前から変化して来るのですが、今度はメインメカだけでも全部も出て来るわけで、しかもそれらがさらに変形して、毎回新しい形メカも出て来るというので大変な作業量をもたらしましたね。基本的に東洋背景もやらねばならないわけですし、メカだけでもなかなか描めるから頗るいいぐらいでした。このころ大河原さんが私の東洋庵に入ってきたので、ようやくメカ部門のスタッフが加わったわけです。作画的にはメカの動きを測らすことを随分考えました。

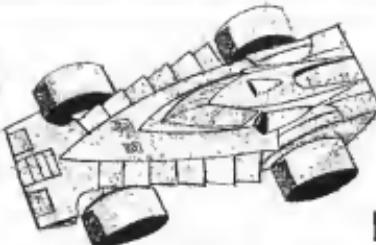
2



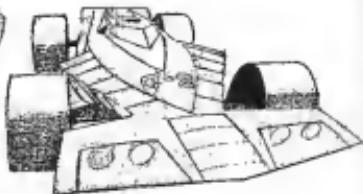
■ロ-1号変形前のレント機 油圧ブリスタックで外側を覆わるという設定
■ロ-1号変形後 シーフモングルをファルム ■ロ-2号 フリーカーゴドアの外側面に覆わる ■ロ-3号 水上も走行できるショットバイ



F-2



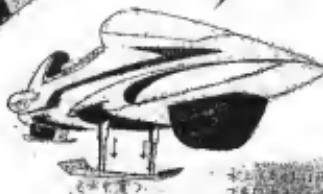
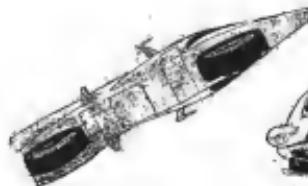
3

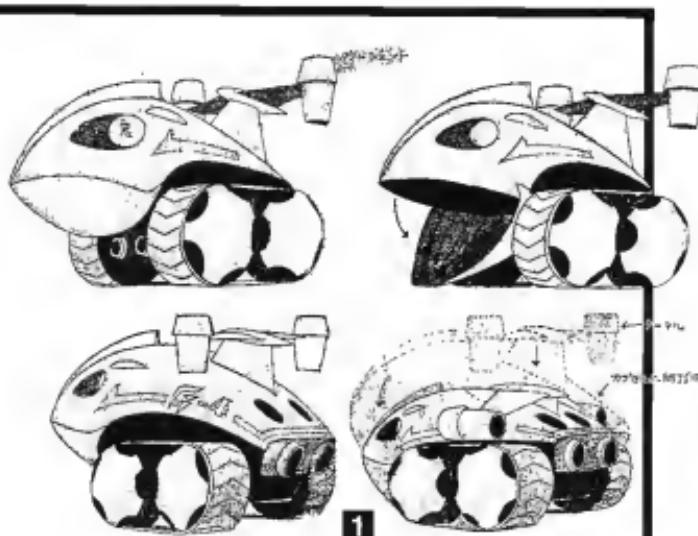


F-3



4

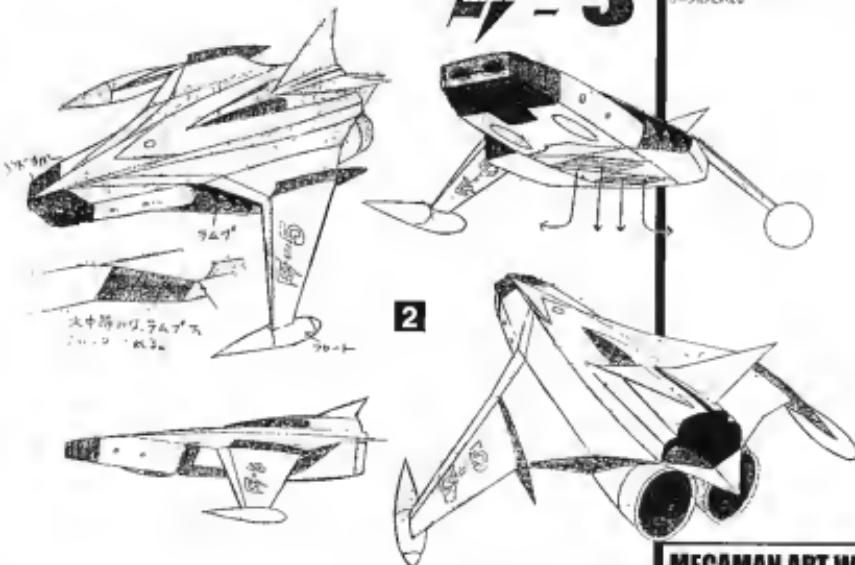




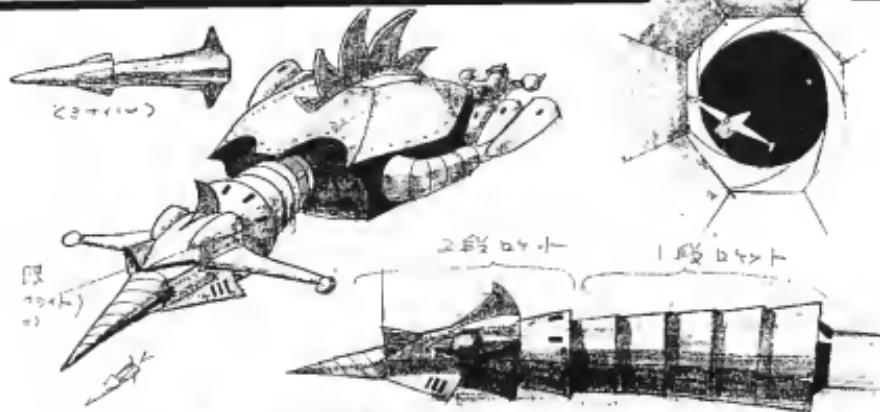
1

1 G-06 一人乗り小型タンク キャットカムルの印像的 ■G-05 G-1
 1号 ガトラン-4号を彷彿する超人形 ガトラン砲塔内にはエアーネイティクの最高傑
 作が現れる歴史が書き込まれている ■第一回に登場する機動ターミナルシング
 リシット装置機レーダインパルス キャットサインの真骨頂的シンプルなプロ
 ソーフトといえる

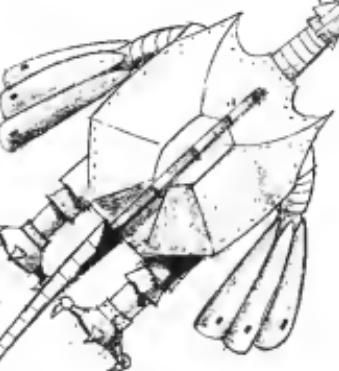
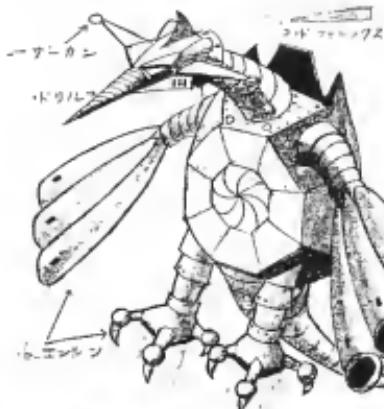
F-5



2



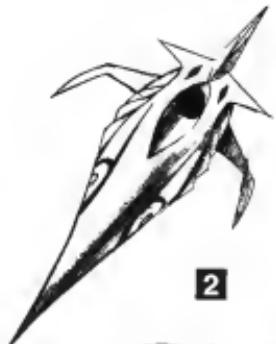
3



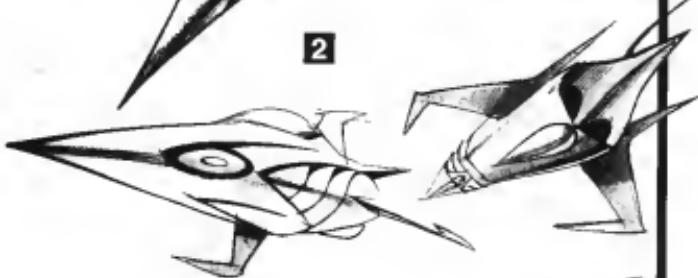
4



1



2



フレンダーマリン



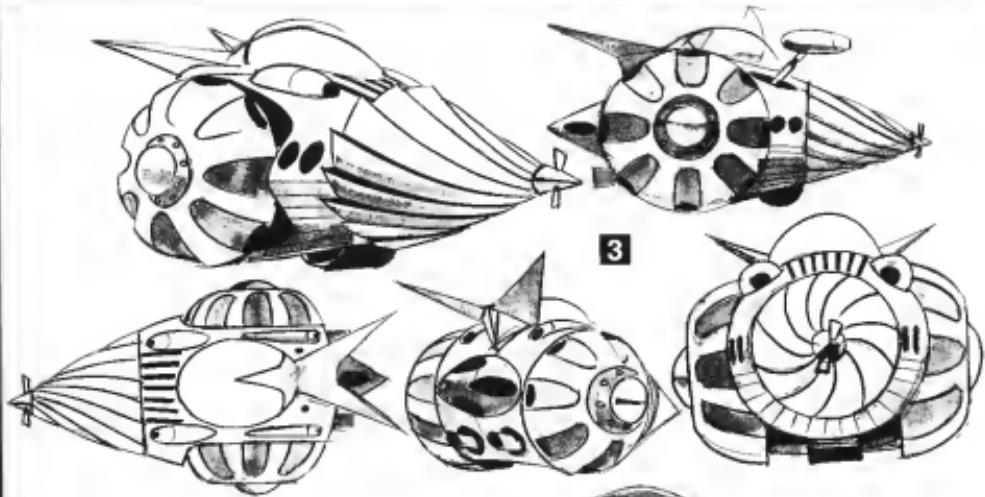
メカデザインについて / 中村光毅

新造人間 キャシャーン 1973

キャシャーンではヒーローが勝利なのにメインカラガ4台出で来るという設定でした。旗艦船長ということだったようです。それでそのメカは幾回も、途中用という機会に割かれていたので、それそれのシルエットを特徴あるものにならうと思いました。実物に割してみると結構は考えなくて良かったように思います。このころに主人公側に距離感の方が出て来るというパターンが定着してしまったようで、これは以降も既存されていくことになりましたね。

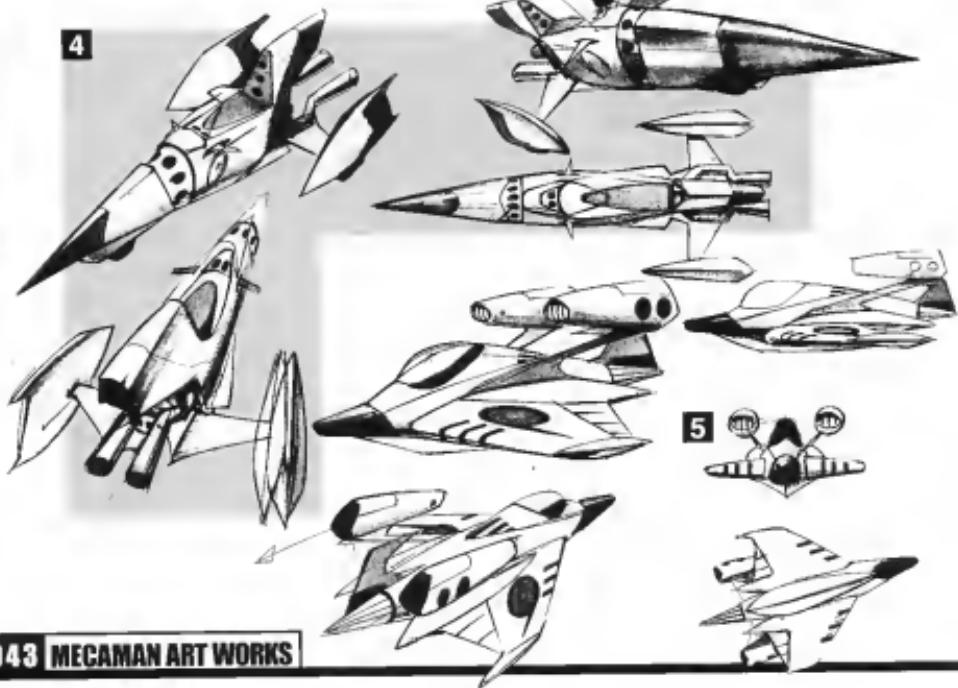
©シナリオ

①フレンダーマリンの初期デザイン ②フレンダーマリン 大型宇宙ロボ フレンダーマリンに変わった際 玄人公を乗せて乗る。頭小艇エアクラフト
③フレンダーマリン 実用ローフルが出来た ④フレンダーカー ロケットのよ
うな3脚ビーコル ⑤フレンダーマリン 頭小艇サブリ

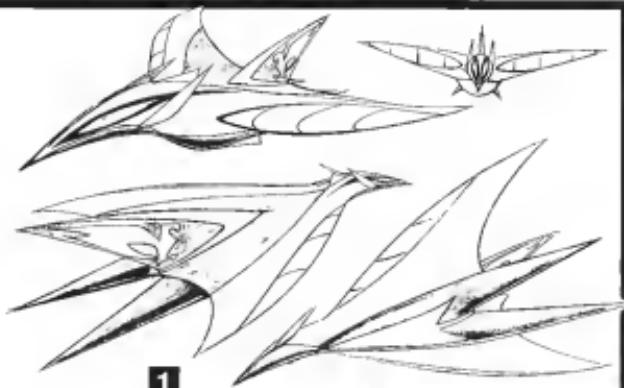


3

4



5



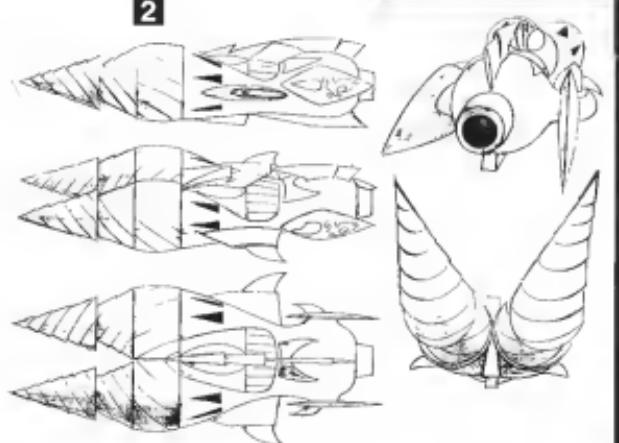
1



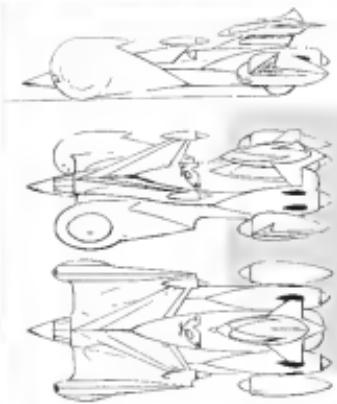
1974

63 / 370

2



【1】ゲリマーハーク ゲリマースツの擅行形態、愛憎極度の毒い舌。當時としては、スクリーチから始めてのモーフィング変形例は珍新だった。【2】アマーリル・ゴッチャード 「モード・マーチン」で注目された脚本家。映画に登場する大作の脚本、脚本をカバーする。【3】アーマン・エッセルと極端な性格を持つ。【4】マーラーランス、ダーリンなどに登場すること。ボリース・スルーナーは彼の脚本。【5】アーラーク、アーラークとして登場する。



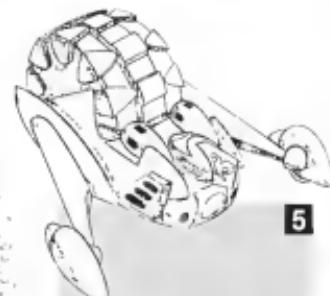
3

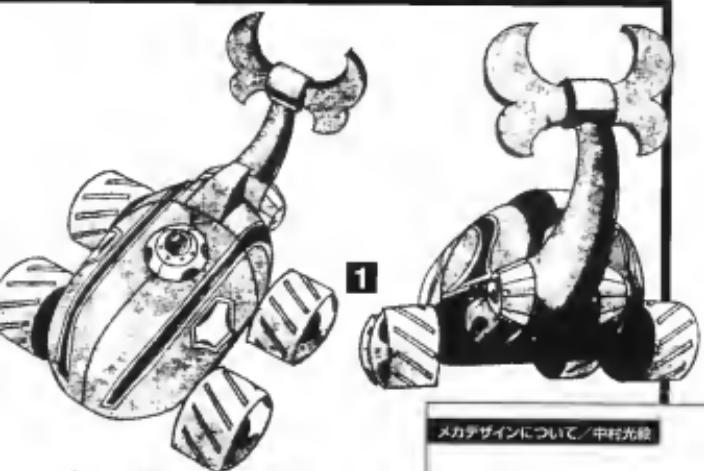


4



5





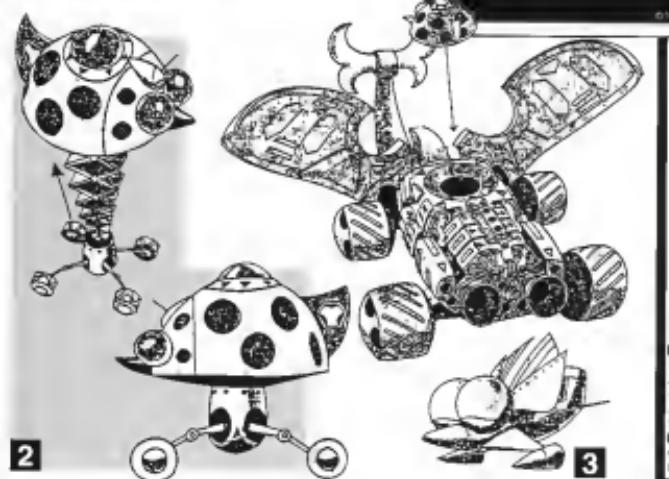
スカラデザインについて／中西井謙

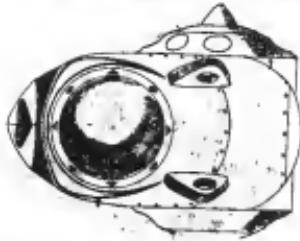
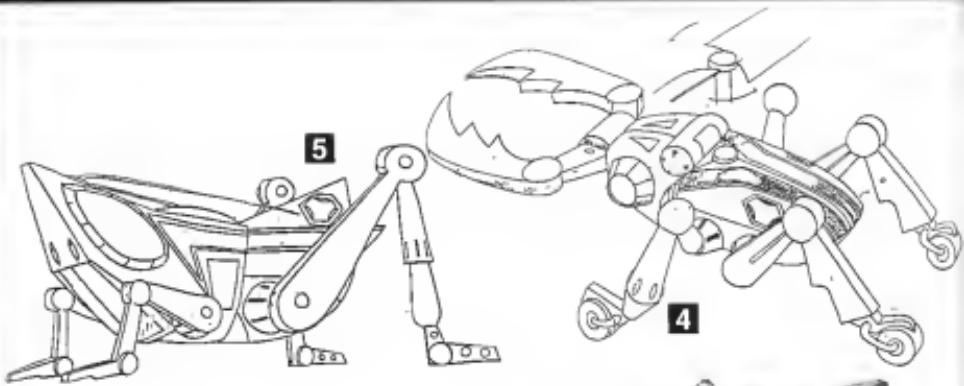


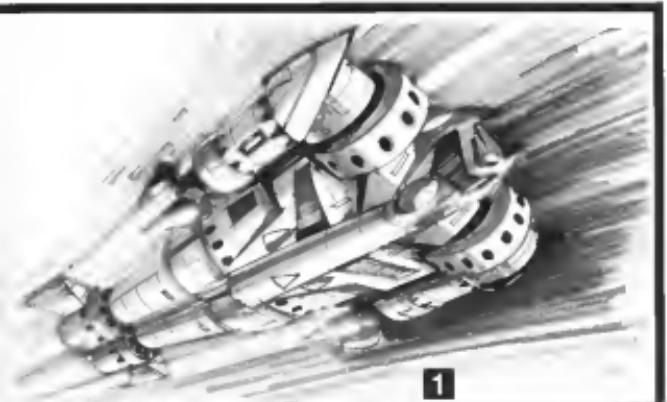
タイムボカン

1975

オケノタツ

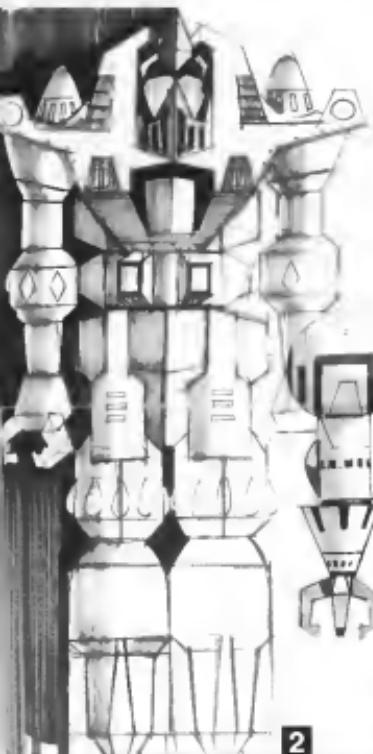




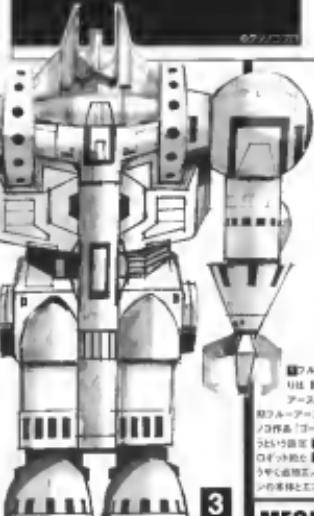


1

メカデザインについて／中村光毅



2



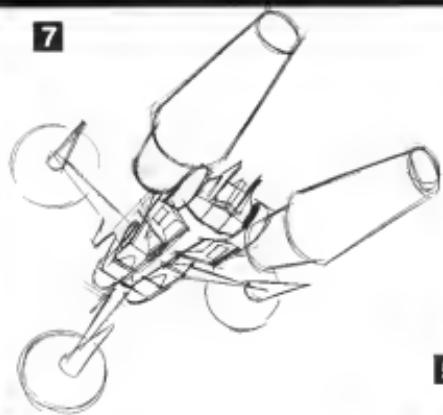
3

宇宙の騎士 テッカマン 1975

のアートワーク

■フルアース号アイデアスケッチ① 前期のラインアート版といふよりは、既にロボットといった印象のデザイン版。■同じく初期のフルアース号、角型ガラスモーターとなっていたロボットの準備版。■最初のフルアース号、上半身は完全に被覆装甲で、頭部はロボットの頭部。■「ゴードン」の頭でもある■アイアフルターボ、頭部内蔵しているが、フルムーンはまだオフセット。■アイアフルターボ、一番大きな頭に、長いサインケーブル。■はうしに頭部エンジンを組みたデザインのカーブの頭部版。■ゴルゴルのライ

7



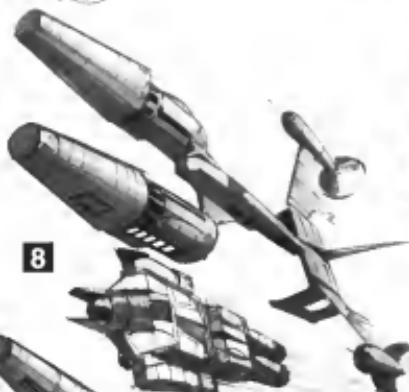
4



5



8

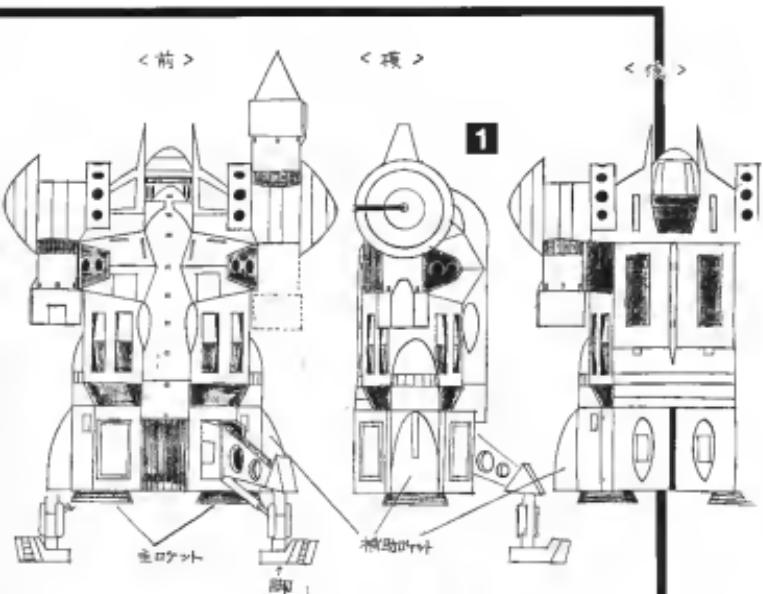


9

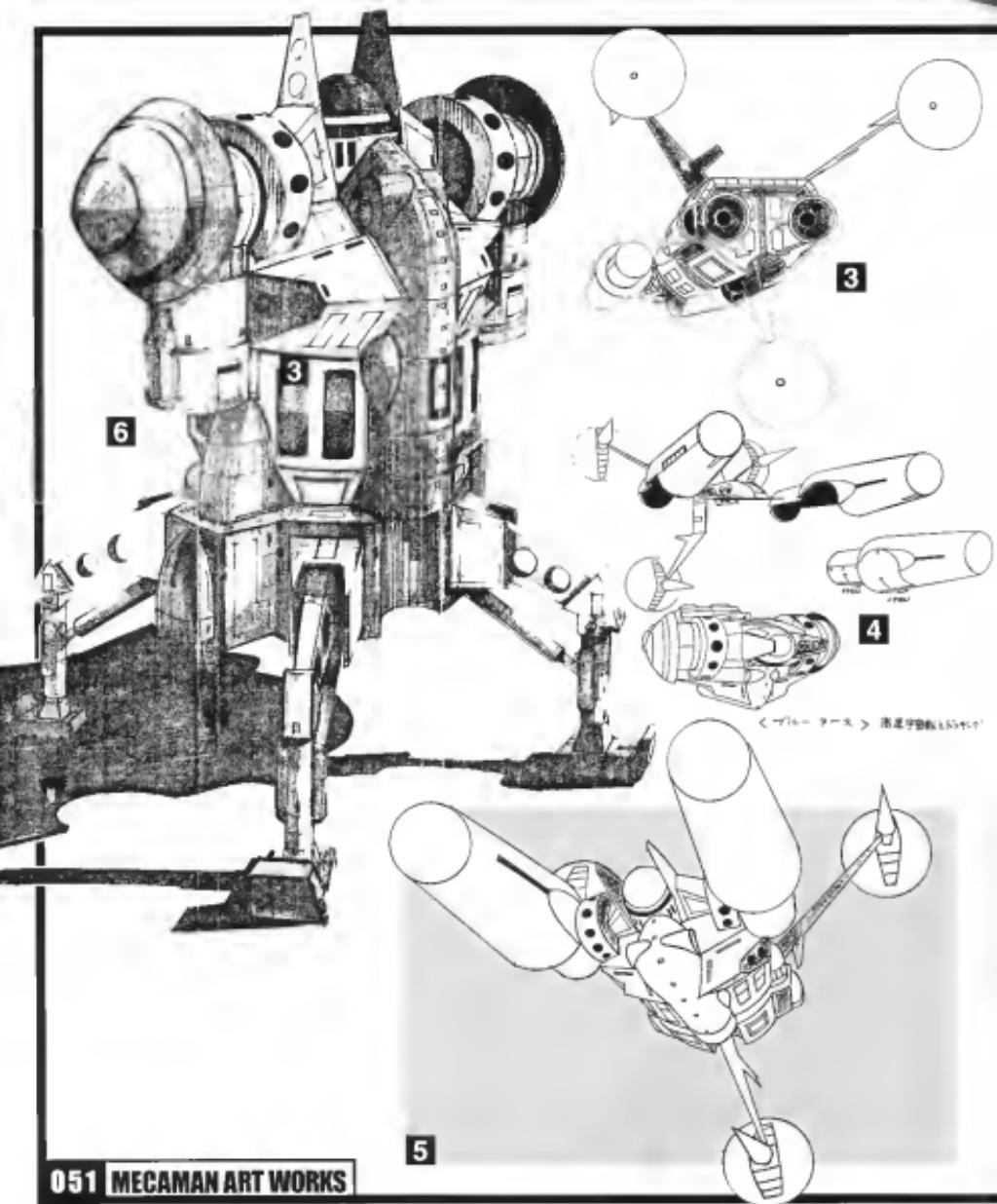


6





ブルー・スター号宇宙船の内部図。左側のシルエットは準備点で、背景は複数の多面体で構成されているのがわかる。■光子砲装備機のスチーラー・ノーブル・システム、トランクガード下部のドア ■ブルー・スター号の駆動装置 ■トランクガード内の駆動バース、船体構造材 ■ドア部分と異なるドアノブ ■ブルー・スター号宇宙船装備機、施設の宇宙船を搭つ手付デザインの壁紙、マークによる装飾がつけられている





[池田 憲章×中村 光毅]

TAIDAN



「もうやめようっ!」
とは思わなかつたんですけど、
「…死ぬな」とは
思ひましたね(笑)。(中村)



中和 そうですね、今から二年間回して、こんな工夫といつかチャレンジをしようとまことに。

本田 体のどこかで「アーティスト」で「アーティスト」で繋がり続けるといふべきで、それが何よりもうれしいところだ。

中田 ソウルが何時も温かくて音楽が(笑)。

高橋 とにかくアーティストがオマケを貰う感じで、アーティストが喜ぶ感じが(笑)。

小室 が、ね。

机の上に置かれた白い封筒を手に取ると、中身を覗く。中身は、白い封筒の上に、黒い墨で「おまき」と書かれた手書きの封筒だ。中身を覗く。中身は、白い封筒の上に、黒い墨で「おまき」と書かれた手書きの封筒だ。

アヘンの心を誰がやめたか知らぬ
の御吉が増税の御用をね。スマッシュ大臣が
お邊へおいでござる。スマッシュ大臣が
お邊へおいでござる。お邊へおいでござる。

「さすがに決算のための会計用紙を用意しておられたのですね。それで、お手元に持参しておられた書類は、どうぞお預かりしておきます。」

とを西宮「制作」としていふに當り、そのうへて、美術部員としんは原田の筆の體へと、いふべきに似てゐる。されば、ナニには、「西宮式」を以てゆるべし。

時は作品を同時にいくつかかえていました
したがい、メカのデザインが終わると、すみ
や美術監修をやり直すとはなります。
渉田 ガウチキャラクターも機械結構にメカ風

中村 いや、その辺は、私の方では外観の
を決めるのが第一で、運営感を出すだけ
色とひとは中で何の役を果すかわざしてた
んですか。

「おお、アーヴィングがお出でですか？」お出でにならぬことを心配するアーヴィングの言葉に、アーヴィングは笑顔で頭を抱いた。

栗田

やむを得ないところが出て来ますね。「紅葉園」よりバイクが出来ますがあの



MECA
MAN

HI

奥田 メカマンと聞かれた時は思わず「やのアメカ」と言つた。それで「あまのアメカ」がひらく。

これは誤算だ。それで「あまのアメカ」がひらく。

カタカナで書くのが仕事柄、アーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。アーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 オバマの大統領はアーティストとしてのアメカだ。アーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 おバカなアーティストがアーティストとしてのアメカだ。アーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 メカマンと書かれた時にアーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 おバカなアーティストがアーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 メカマンと書かれた時にアーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 おバカなアーティストがアーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 おバカなアーティストがアーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

奥田 メカマンと書かれた時にアーティストとしてのアメカは音韻で書くのがいい。

それじゃあ歌って。歌いたい歌が歌いたい歌。

奥田 「アーティスト」とは言わなかっさ。

奥田 おバカなアーティストはありますよ。

タツノコプロ在籍中

1965年 宇宙エース (背景/中村光毅)

1967年 マッハGOGOGO (メカニックデザイン・美術監督・背景/中村光毅)
おらあグズラだぞ (美術監督・背景/中村光毅)

1968年 ドカテン (美術監督・背景/中村光毅)

1968年 紅三四郎 (背景/中村光毅)
ハクション大魔王 (美術監督・背景/中村光毅)

1970年 みなしこハッチ (美術監督・背景/中村光毅)

1971年 決断 (美術設定/中村光毅)

1972年 機の木モック (背景/中村光毅)
科学忍者隊ガッチャマン (メカニックデザイン/中村光毅・大河原邦男・美術監督・背景/中村光毅)

1973年 けろっこデマン (美術/中村光毅)
新進人間チャシャーン (美術/中村光毅)

1974年 新みなしこハッチ (美術監督・背景/中村光毅)
破裏拳ボリマー (メカニックデザイン/中村光毅・大河原邦男・美術監督・背景/中村光毅)

1975年 宇宙の騎士テッカマン (美術監督・背景/中村光毅)
タイムボカン (メカニックデザイン・美術監督/中村光毅)

オフィスメカマン

1976年 ボールのミラクル大作戦 (メカニックデザイン・美術監督/中村光毅)
らぼっチピートン (美術監督/中村光毅)

1977年 合身戦隊メカンターラボ (メカニックデザイン/メカマン)
超スーパークーガッタタイガー (メカニックデザイン・美術/メカマン)

1978年 無敵超人ザンボット3 (美術/中村光毅)
無敵超人ダイターン3 (美術/メカマン)
宇宙魔神ダイケンゴー (美術監督/中村光毅)
(劇) 科学忍者隊ガッチャマン (美術監督/中村光毅)

1979年 科学忍者隊カッチャマンII (美術デザイン/中村光毅)
ザ・ウルトラマン (美術/中村光毅)
戦動戦士ガンドーム (美術監督/中村光毅)

1980年 佐添ロバ13の謎 (美術監督/多田喜久子・中村光毅)
伝説巨神イデオン (美術監督/中村光毅)

1981年 黄金戦士ゴールドライタン (美術担当/中村光毅)
(劇) 戦動戦士カンドーム (美術監督/中村光毅)
ブレーメン4 「地獄の中の天使たち」 (美術監督/中村光毅 設定デザイン/メカマン)
うる星やから (美術監督/中村光毅 メカニックデザイン/メカマン)
まいっちんぐマテコ先生 (美術監督/中村光毅)

1982年 太陽の牙グラム (美術監督/中村光毅)
白い牙ホワイトファンク物語 (舞台設定/中村光毅)
太陽の子エステバン (アニメーション美術/中村光毅)
(劇) 伝説巨神イデオン (美術監督/中村光毅)

1983年 (劇) テクノボリス21C (美術設定/中村光毅)
クランクシャーショウ (美術監督/中村光毅)
スプーン君はさん (美術監督/中村光毅)

1984年 (劇) ドキュメント太陽の牙グラム (美術/中村光毅)
(劇) 風の谷のナウシカ (美術監督/中村光毅)
巨神ゴーグ (背景/メカマン)
魔法の妖精ペルシャ (美術監督/中村光毅・三浦晋)

1985年 (劇) 地球物語テレバス2500 (美術監督/中村光毅)
(劇) メカゾーン23 (美術監督/中村光毅)

世纪末魔世主伝説 北斗の拳 (美術デザイン/中村光毅)
 魔法のスター・マジカルエキ (美術監督/三浦智)
 001 こちら駄菓子屋に公演前派出所 (美術監督/中村光毅)
 002 エリアBB (美術監督/中村光毅)
 ターティペア (美術監督/中村光毅・岡田有章)
 1986年
 魔法のアイドルバースナルユーニ (美術監督/三浦智)
 がんばれ! キッカーズ (美術監督/三浦智)
 1987年
 001 バズ! & テリー (美術監督/木下和宏と共に・中村光毅)
 きまぐれオレンジ★ロード (美術監督/中村光毅)
 鉄仮面を追え! ダルクニヤン物語より (美術/中村光毅)
 001 あいつとララバイ (美術監督/中村光毅)
 アニメ三銃士 (美術/木下和宏と共に・中村光毅)
 魔女不二雄のキレツ大百科 (美術監督/中村光毅)
 1988年
 逃げる! お兄さん (美術監督/三浦智)
 離伝サムライトルーパー (美術/岡田有章)
 001 気まぐれオレンジ★ロード 「あの日に帰りたい」 (美術監督/三浦智)
 美味しんば (小物デザイン/佐藤正造)
 1989年
 魔神ライガ (美術/岡田有章)
 らんま1/2新劇場 (美術監督/三浦智)
 1990年
 勇者エクスカイザー (美術/岡田有章)
 1991年
 太陽の勇者ファイバード (美術/岡田有章)
 1992年
 伝説の勇者ダ・ガーン (美術/岡田有章)
 スーパーツガノ (美術/三浦智)
 1993年
 勇者特急マイトイ (美術/岡田有章)
 1994年
 勇者警備ジェイディッガー (美術/岡田有章)
 1995年
 黄金勇者ゴルドラン (美術/岡田有章)
 獣戦士ガルキーパー (美術/岡田有章・永吉幸樹)
 1996年
 勇者ロボダグロン (美術/岡田有章)
 少年サンタの大冒険! (美術/中村光毅)
 ガンパリスト戦 (美術監督/中村光毅)
 勇者ライディーン (美術監督/岡田有章・永吉幸樹)
 連携しちゃうぞ (美術監督/中村光毅)
 1997年
 勇者王ガオガオイ (美術/岡田有章)
 001 マッハGO GO GO (各話美術監督/中村光毅)
 1998年
 時空監修ナスカ (美術監督/中村光毅)
 001 エイトロコン (美術/岡田有章)
 アンドロイド・アナMAICO2010 (美術監督/中村光毅)
 シャドウスクル〜影技〜 (美術監督/中村光毅)
 1999年
 星界の紋章 (美術/岡田有章)
 POWER STONE (美術/三浦智)
 エデンスボウイ (美術/岡久洋美千代)
 ベターマン (美術/岡田有章)
 2000年
 星界の紋章 (美術/岡田有章)
 スーパーミルクチャーン (美術/岡田有章)
 人魚人脚キィキャラTHE ANIMATION (美術/岡田有章)
 六門天外モンコレナイト (美術/岡久洋美千代)
 保護きらめきマン (美術/中村光毅)
 稲負御伝説 哲也 (美術/中村光毅)
 ニャンダーカムン (美術/中村光毅 ポード/三浦智)
 連携しちゃうぞ2 (美術/岡久洋美千代 ポード/永吉幸樹)
 星界の紋章II (美術/岡田有章)

ハッキリ言ってタツノコ時代の私の上司でしたのでヘタな事は言えません。というのも、中村さんは美術部の責任者たつたのですが、キャラクター室の管理もイヤイヤ引き受けました。文句や苦情が全部、中村さんに行ってしまって、本当に色々お世話になりました。

また、タツノコのイキモノ（キャラクター）は、吉田（竜夫）社長や九里さんや笛川さん、そしてぼくが描いていましたが、それ以外の全て、メカやら美術設定やらは中村さんのオリジナルですから。今思えば、これは本当にすごい事だと思います。そしてそれ以外でも、部長として部下をしきってもらいましたから。

これだけ仕事をやられてきたのだから、もうやらないでいいです。好きな絵をどんどん描いて悠々自適に暮らしてください。

絵かきとしての中村さんが、ぼくは一番すごいと思っているので、残りの人生はぜひ！

メカニカルデザイナー 大河原 邦男

僕がタツノコプロに入社してはいったのか、中村光毅さんの美術課だったんです。中村さんは仕事をしていないと溶けてしまうような、それくらい仕事熱心と言うか仕事の好きな人ですね。仕事と趣味の境がない方ではないのかと思います。僕などは最近やっと仕事と趣味が一致しているのではないかなど、(笑) 思い始めたくらいですが、僕は最初は『科学忍者隊ガッチャマン』のメカを手伝っていました。メインメカはすでに中村さんが作られていて、僕はそれ以外のメカを描くという仕事でした。そして『ヤッターマン』の時に中村さんから、メカをやってみないか、と言われて、それが現在に至る僕の仕事の始まりということになります。

ああいうギャグタッチのメカというのは初めてだし、最初はどうやつたらいいのかとまどいましたね。まあ試行錯誤の連続でした。タツノコプロには3年いて、4年目の『コータム』の時にタツノコ専属の非常勤にしてもらったわけです。が、実はタツノコに入社して1,2年目にすでに中村さんから、独立して一緒にやってみないか、というお話をいただいたんです。結果的には僕の方から先に外にでてしまったのですが、中村さんの場合は美術課を率いているという立場がありましたから、そう簡単には辞められないだろうと思っていました。が、その後本当に辞められた時には驚きましたね。中村さんが美術を担当して、僕がメカを描くということで、昭和51年に一緒にメカマンを設立したわけです。しかし、当時すでにキャリアが20年ちかくもあるベテランと、また4年そこそこの僕とはどうも不釣り合いを感じましたね。一緒に作った会社でしたから給料は同じということでスタートしたのですが、どうもそのことが僕にはプレッシャーだったんです。どう考へても中村さんの仕事のほうが稼いでいる。それと僕はあまり会社とか組織とかには向いていない人間だというところがありまして。それなら独りで気楽にやろう、ということでメカマンから別れさせてもらいました。

たたその後、「ダイターン3」や「ガンダム」などで僕がメカデザインを、そして中村さんが美術監督をという具合に、仕事で一緒にさせていただきました。中村さんは趣味がない…などと言っておられるようですが、ギターはうまいし、バイクに乗るとあの温厚な人柄からは考えられない走りをするし(笑)。確かにいまも足に鐵板が入っていると聞きました。

僕が今ここにいるのは、間違いなく中村さんのお蔭ですね。僕はこの業界に數名、恩人というか、その方たちがいなかつたら今の僕はない、という人たちがいるのですが、中村さんはその中でも筆頭です。メカマンは25周年ですが中村さんのキャリアはもう40年になられるほどですか?これからも現役でがんばっていただきたいですね。

MECAMAN ART WORKS

美術ボード

用語解説

美術

アニメーションの場合、セルに描いたキャラクターに対し、背景画を美術、背景と言う。バックグラントの略称でBGとも言う。それを描く人を背景マンとも俗称する。

ボード

アニメーションでは30分のテレビシリーズでも300枚から400枚の背景画が必要となる。それらを何人かの背景マンで分業して描くため、背景の描き方、色調などを統一するために 手本となる背景画を描く、それらをボード、あるいは美術ボードという。 基本的にはボードは背景画として作品の画面には登場しない。

美術監督

一般的にはボードを描いて、その作品の世界観、美術背景の基本を決める人。美術監督がボードだけではなく実際、作品に使われる背景画も描くことがある。美監と俗称される。

美術設定

キャラクター以外の作品世界の風景、建物の形、デザインなどを設定する人。従来ボードが美術設定を兼ねていたが、特にSF作品などでは作業が細分化され、美術監督がボードを描く以前に、未来の建造物、乗り物などをデザインする必要がある。

メカデザイン

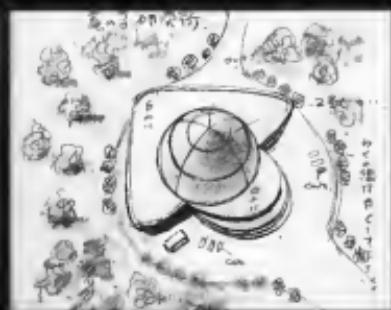
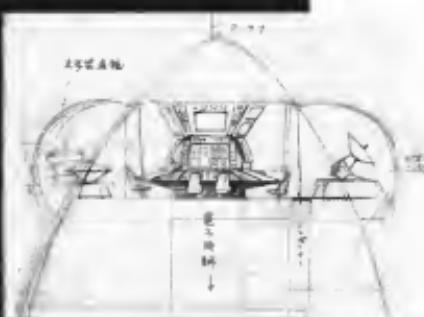
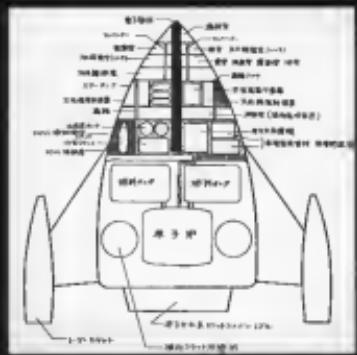
分業化が進んだアニメーションにおいて、作品に登場するメカをデザインする人。とくに登場するロボットキャラクターがマーチャンダイズ商品としてヒットを期待されるときには、重要な分野。

演出

アニメーションでは、一般に絵コンテを描く人を指すため、監督との明確な線引きは無い。コンテだけを専門とする人をコンテマンとも呼ぶ。

文書

アニメーションの用語は、映画からの流用が多い。プロダクション内において、脚本を担当する部署を文書と呼ぶ。



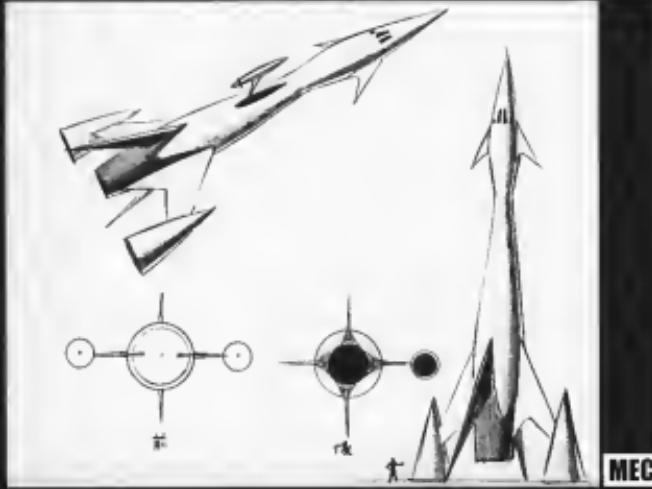
背景／中村光穎

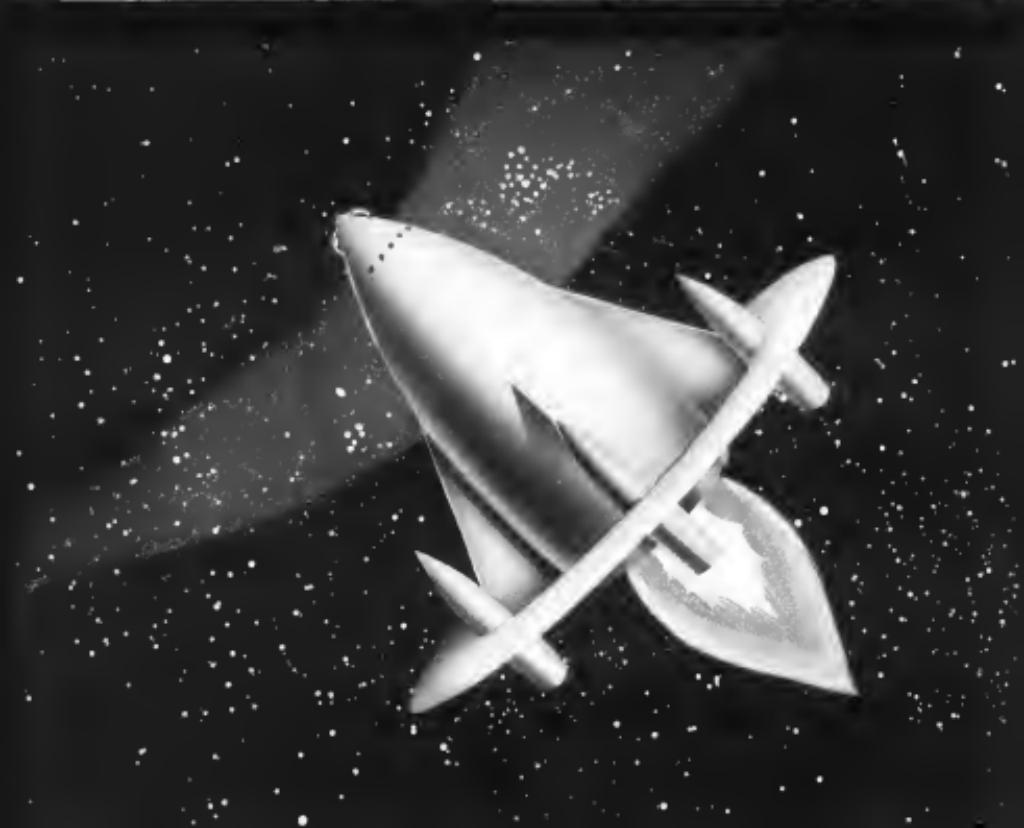
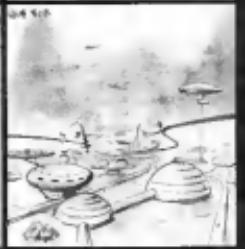
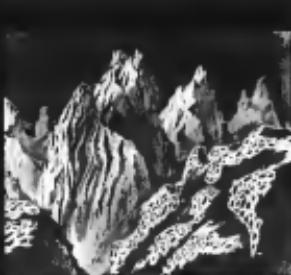
「宇宙エース」

1965

あの場は東映（動画）から移籍して来たばかりで、青葉を続けるということで、満足していましたね。

吉田、需要のスタッフは3~4人居たと思います。テレビシリーズ「うとうと」で、大家だったんでしゃがんで、監修のうらに種類がなくて、ホクタ「ピントが両面にあっていい状態を再現した(笑顔)」が多く、「バストショット」や「フルショット」なども、自分でしてしまったから、私もまだ、15歳頃20歳頃でしたから、スタッフで推進しながら監修しておられた記憶がありますが、それでも楽しかったですね。お仕事の方の気分が明るい受けをながら、宇宙船内の画面表示も嬉しい想いがあります。







美術監督/中村 光毅

「マッハ GOGOGO」 1967

©タツノコプロ

「マッハ」からは作品がカラーになりましたが、当時は各家庭の支豫器の大半がモノクロだったので、モノクロで見た時のトーンに、闇かと氣を使いました。わざわざモノクロフィルムで背景を撮影して、うまくトーンが当っているか計算したんです。ですからあまり、沂山の色は使わず色数を限定して作画しました。
メカデザインも担当したので、忙しかったですね、頭痛としては、まずは力をデザインしてから美術背景を取り直しました。主人公の車やサーキット等の美術設定を作るのに苦労を積みました。







美術監定/中村 光毅



とにかくリアルにいうことで、苦勞が耐えられない状態でした。海も普通に海くではなく、波風ひとつとってもアングルがアングルで、波風を描くのに長いもののかうかとにかく魚も海藻も走らせるのに取り組みがいたし。ただ、今までにないリアルなものを作りきるといつてますが、その點に本当に時間がかかるわけですね。それで大変でした。海風、波風や微風等は全てでせみに細かく描きこんでハーベニー船長で表現する予定だったのですが、実際それが手書きで書ききってしまって、結局全て、私の書寫風が表現風として曲く歩いてしまってしまったんですね。ですから最後は、まるでアーティストの絵画風で表現する形になりました(笑)。実物の船風を描いて、それを作り上げたり、それをどう止むか手書きをやりました。とにかく海軍の特徴が完全にオーバーウォーとあってしまって辛かったです。





中村光前二郎
東京中央大ホールコンサ

美術出版社

「科学忍者隊 ガッチャマン」 1972

1972

前作「活劇」の経験が生かされた作品でした。「活劇」がなかったらおそらくゴリチャマンは、もっと温った作品になっていたでしょうね。

この様な事などは、必ず手を下さないと、そこからもう一度、手を離さざるを得なくなってしまったので、本当に悔やましかったと思います。冠チャマンは特に悔いに満ちては根本没有と諒解して下さるが、必然的に悔やまの要素も多て、多謝しておね、GKの要領悪くして頭を抱えていたので、悔やまの要素も多めでした。同時にいふにこなせ話を貰った大前君の説明も景気からうるさく耳に届かず、耳に届かなくてはならなかっただけに申し訳。かくの如き由に出来事が多かったことは、悔やまされた氣で仕事は出来たと思ふ。幸運な氣で仕事は出来たと思ふ。幸運な氣で仕事は出来たと思ふ。





美術/中村 光毅

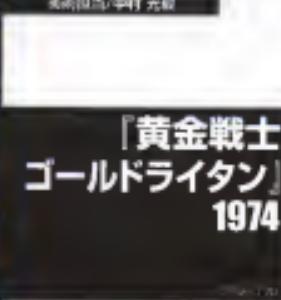
「新造人間 キャシャーン」 1973

キャシャーンは80年代もファンタジー的要素をもった作品だったのです。ヨーロッパ的な貴族風を纏った新貴紳士と古風が多かったですね。もちろん、私が全てやってたわけではなく、この様になると、私がヨーロッパを旅して他のスタイルに触れるようになりました。

とにかく石の壁や壁面が多いため、ケルビングを落としてそのまま使ったり、あるいは建物内で効果のある手本を取ったのを覚えてます。

当時は洋画作品から同時に学んでいましたから、なかなかヨーロッパの作品に集中するのが難しかったと思います。洋画の作品を購入すると、あれこれこうしたかった、とかもつとこう手へ渡った、などということばかりが思い出されますね。





メロマンを絶頂してから描かれた作品です
ですから、社内にいた時よりも、審美心が高かったか
もしもませんね。
今、審美性とかなり変色の強い、過剰な色ある背景を
一歩踏み出しました。このころになると私は、メロマン
シからは隔離され、美術に惹かれてるようにさせました。





美術監修/寺内 光毅

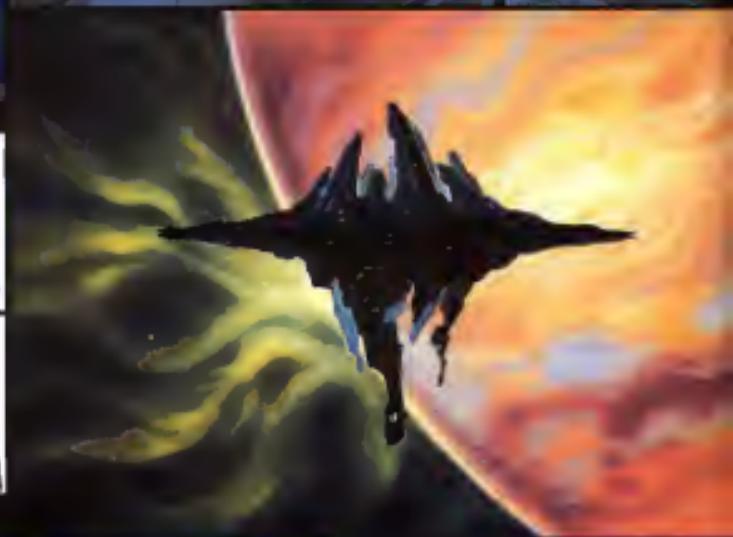


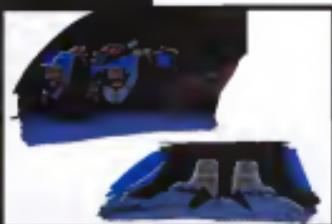
「クラッシャー ジョウ」 1983

©1983 J.C. FILM INC.

実感時代から懐かしく、既にこの世界で20年以上やってきた様な作品でしたから、それが、映画公開作品でしたから、力が入っていたと思います。メカや背景設定はスケルトンさんの方でやっていただけたので、画面に東西出来ましたね。ホートだけでも100枚くらい、背景も背景も200枚近くなりましたと記憶です。この機会、まだ学生だった齊藤(筆者)君がサンライズさんの経営でやってきて、率直、手間ってもちろん記憶があります。当時この作品の興味は興味しておきたいと思いましたが、今私の手元に残っているのは、この脚本で使ったもので30点ほどしかありません。







2001年
メカマンアートワークス
西田亮平によるもの

MECAMAN ART WORKS 072



美術監督/中村 光毅

『ニ尔斯の ふしぎな旅』 1981

ロケハンで海外に行つた西村の作品が初めてです。レンガカーテン、スクリーデン、冬の雪、木のぬまり、卵、そして十字路を進むなど、いつの間にか宮葉翠魔を走っています。(笑) 北欧の景色が舞台背景と上手く連携し、宮葉翠魔を出したいたいと思って北欧に宿泊しましたとあります。西村は日本人気のキャラクター生誕をなして、ほんわか、なにせ、暖かい感じが運びが最高で大平原を歩いているので、やはり、季節がわかるし、何よりも嬉しいかったです。

この展覧に登っている写真は私の手元に残してあったものの一撮です。当時各グランプリシリーズとして注目競争で注目度だったと思います。







下山の風景
野原と林地の風景



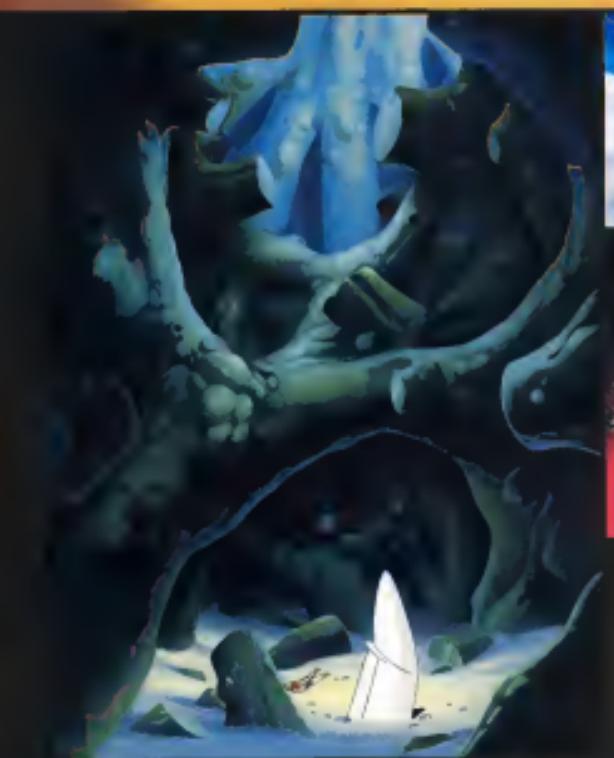


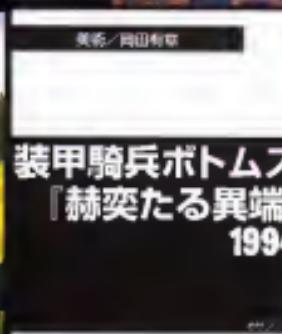
美術監修/中村 光駿

「風の谷の ナウシカ」 1984

© 1984 Mecaman

本当に、なぜこの作品の背景が私のところに来たのか
不明白なんですよ（笑）「メカマン」から離れて、「ガン
ダム」と「イデオン」、「クラックマーク」などいつづけに
他のアニメを経験して来ていて、スカルの名曲が「アザ
インオブイーストカマン」ですからね。ナウシカは、その舞
踊に感動するようなどけで、自然、といった世界ですから。
もちろん他の作品でも曲や歌といった自然の要素は因
て来るし、実際という仕事は、なんでもござなってはい
けないと思ってますから、那須大うと選んでいたのが、
なまかが自分のもってないものもほかなくてはならないと
いう点でに選ばれましたね。私の手元に残っている背景
が、向曲がありますが、前に少し趣色にしてしまっていて、
書いた当時はもっと影響が高かったとれます





途中夢面で2回目から奥浦カードを担当することになった作品です。1枚を過剰にして欲しいということだったのですが、アウトライナを落とさないまま細に入れていました。「オトムズ」は、学生時代からファンだったので、作品には過剰なくすんなり入れました。黒い墨は大好きで塗り切ったので、かなり墨り切ってから墨かげ丁寧にシートを仕上げました。やはり過ぎたかなとも思ったんですか、中國で色剥がされた黒墨が、ゴートと同しグレーで同じ半枚も上にあって自分で墨を抜かれてしていました。今昔魔術系墨が違う性質の方で、ラフダインは黒墨を剥がれていましたと思います。監督の墨運は運して良かったですね。原稿を廊下のようらの名前ではねかったです。







美術監督／角田有奈

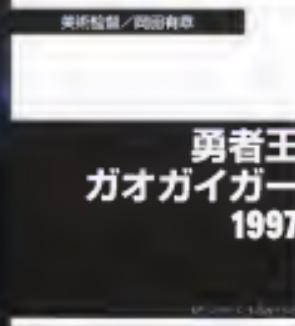


ダーティペア FLASH 1995

当時は、夏のところにボールペンで手で墨を入れて、キャラからかかないような背景にしていました。その流れの仕事がこの作品になります。内村先生からは「いい美術です。この墨ありますと、他の追随で二位くらいの位置が取れるので、審査の手法が今季間は墨手方に寄っています。既定に決して、メカニカルシオぬえさん、黒鉛をうで、分ける形でやりました。だからイメージスケッチのようなものはいたいでないからも、ぬえさん、セルにもらひ1面あるとこのデザインは確実に採用しています。またこの時は、TVの番組「ダースとスケジュール」が放っていたから、ダースは当社の方と連携という形で、1.2.4.6という回数をメカマンが担当していました。



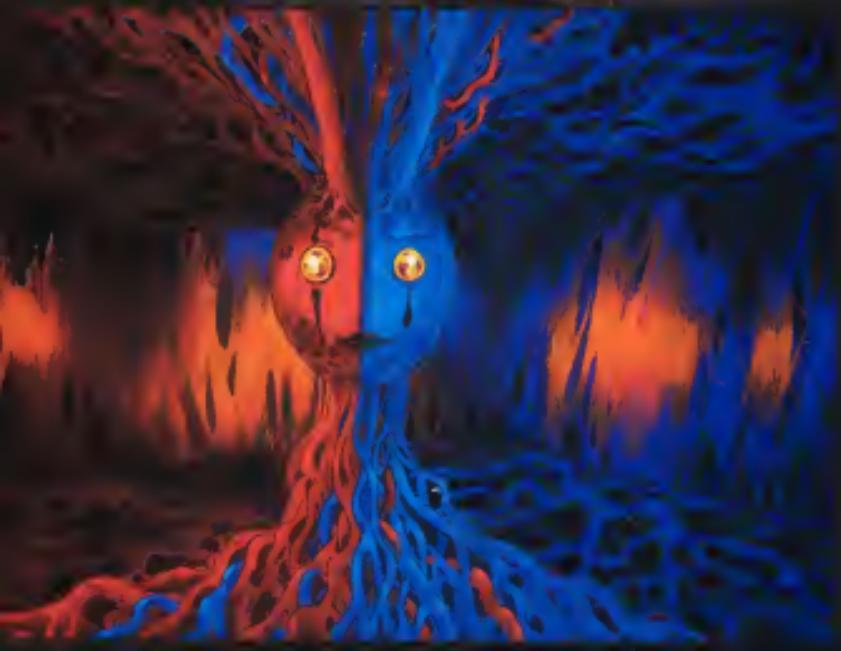


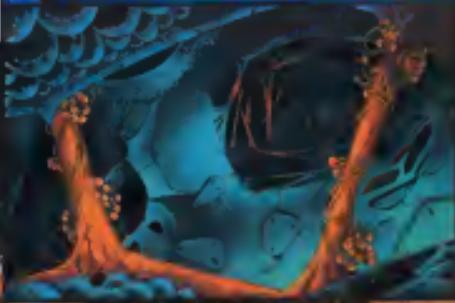


これはオモ子供を入れた最後の作品です。最後にシルヌスが当初は子供向けの明るい作品だったのを、筋道を描く「勇者」ということでオモ子供を行っていたんです。最終的にはこんな作品「勇」になって下さいました。が頭の筋道を行はぬ、アーティストとして絶望しました。個人に入って落書き作品がこれ以上無いものになってしまったので、アートラインや劇場会社といつも子供を入れるのはやめました。この作品では「子供向けを譲れて写真のようをアーティスト需要にして欲しい」という制作からの要求がありました。ところが、それまで子供向けの需要は少く残っていたうちの体育馆が、その需要にうまく応えられなかったんです。おかげで、制作側と美術スタッフの絆はきみて楽しかった作品でした。



063 MECAMAN ART WORKS







「DTエイトロン」



夢の世界 / 関田義徳

DTエイトロン

1993





087 MECAMAN ART WORKS





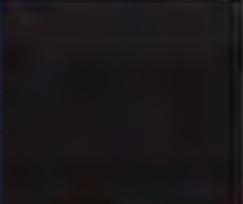


美术監督／岡田有章

人造人間キカイダー 「THE ANIMATION」 2000

監督／岡田有章

チーフオフィスは「ロードスター・ムーラン」に替わる
ことです。初めてのCGアニメです。おかげで脚本が
せかめし。出来たところを聞いて監修を依頼した。どうのち
デジタルは他の1ランクのフィルムと全く違う。明る
さが過剰な範囲で範囲を守っているなど、たまたまにセル
背景をつけていたんで、それで画面中から、細胞の
レベルまでに応じた高い表現力に何か必要がある。「キ
カイダー」は大変重きを伴うて担当するだけの重いものは
あつたんですが、需要はそれに関係ない部分をやめて
余分なところを手配してやりました。脚本監修監修
の要求は「楽く」をいふことです。脚本に誰かとか
うちは前にして、機械としては新たに方向性を変更させた
ことによって脚本のいい仕事をなりました。



今朝登場の「キカイダー」THE ANIMATION。監修は岡田有
章。脚本は岡田有章。





四九期 电子化

怪盗きらめきマン

2000

手帳を手渡したのは、「シャドースキル」を最後として、「おのざさん」から手帳を手渡したが、それがちょうどその年の別冊の角川文庫の作品でやらでていたアコス風の美術がありまして、それがすごくおもしろくて、そのあと「きらめきアロイ」で手帳を通して原画がまたまたややアコス風にしてほらすといつも思っていたくて、使ってやってみたいと自負していたのですががんばりました。日本出版協会でのアコス風に極く少いのがあるからこそ、楽しんでおきました。





氷呪華姫

六門天外 モンコレナイト 2000

シリアルコード: 西原透司・モジモジの魔の魔の魔のモード

貴様の仕事としては、開拓の下で「ガルカーブ」を手回したのが最初です。「モコレナイト」は魔晄球が溶けたホルトをやっています。それを道中でかじり食いつぶす魔羅の魔羅でした。新魔羅の魔羅の魔羅を引き受け魔羅の魔羅はなかなかつかしません。魔羅が溶けたシリアルコードは、魔羅開拓の仕事もやっています。魔羅やモードとは違って、これがなかなか魔羅をやめさせ



三浦 翔



メカマンとの縁わいは「ニルス」を手伝ったのが最初です。その後は仕事を流れたりしては、私は少々もののかリースが多くたんですね。「ペルシャ」が最初にやったオーダーでした。魔法少女ものでは、演出的にパズル解て説明書がある機種が選ばれるのが多かった。この「POWER STONE」は最初は豪華風の別愛みて頗るアーティストらしさ東西が舞台となるので実業選定では落選しました。ゲームの原作があるのですが、アニメーションの変動として実業的改良を行なめられていましたが、がんばって売れたのかなとおもいます。



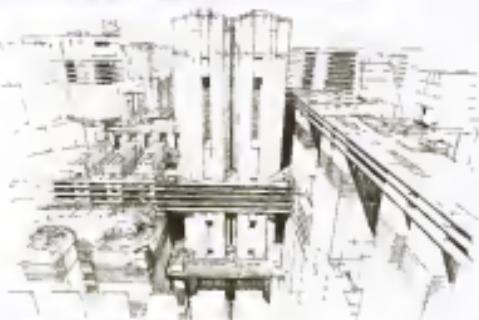


MECAMAN
**ART
WORKS**
TOMOAKI OKADA

「CITY」 トームの断面図



「CITY」 トームの背面断面



「CITY」 トームの上面



DT エイトロン

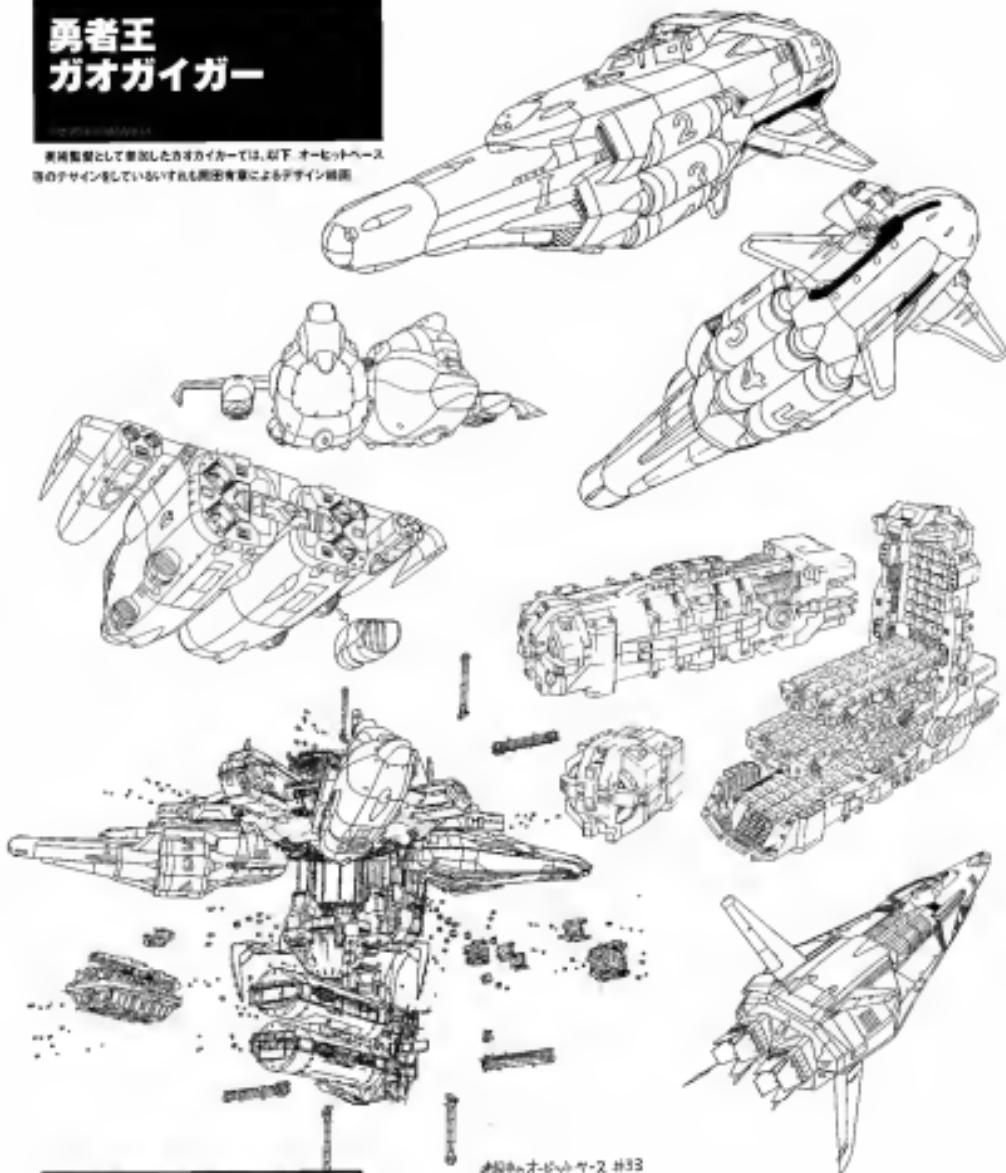
美術監督として参加した西田尚幸による美術設定。背景の背景となる未来的なドーム都市の形状を、新直径も含めて技術的にデザインしている。右下は概念による背景設定だが、これに着目して後述ボートとする。



勇者王 ガオガイガー

アーティスト: 田中一成

勇者監督として登場したガオガイガーでは、以下 オーセットベース
のデザインをしています。それも田中青葉によるデザイン図

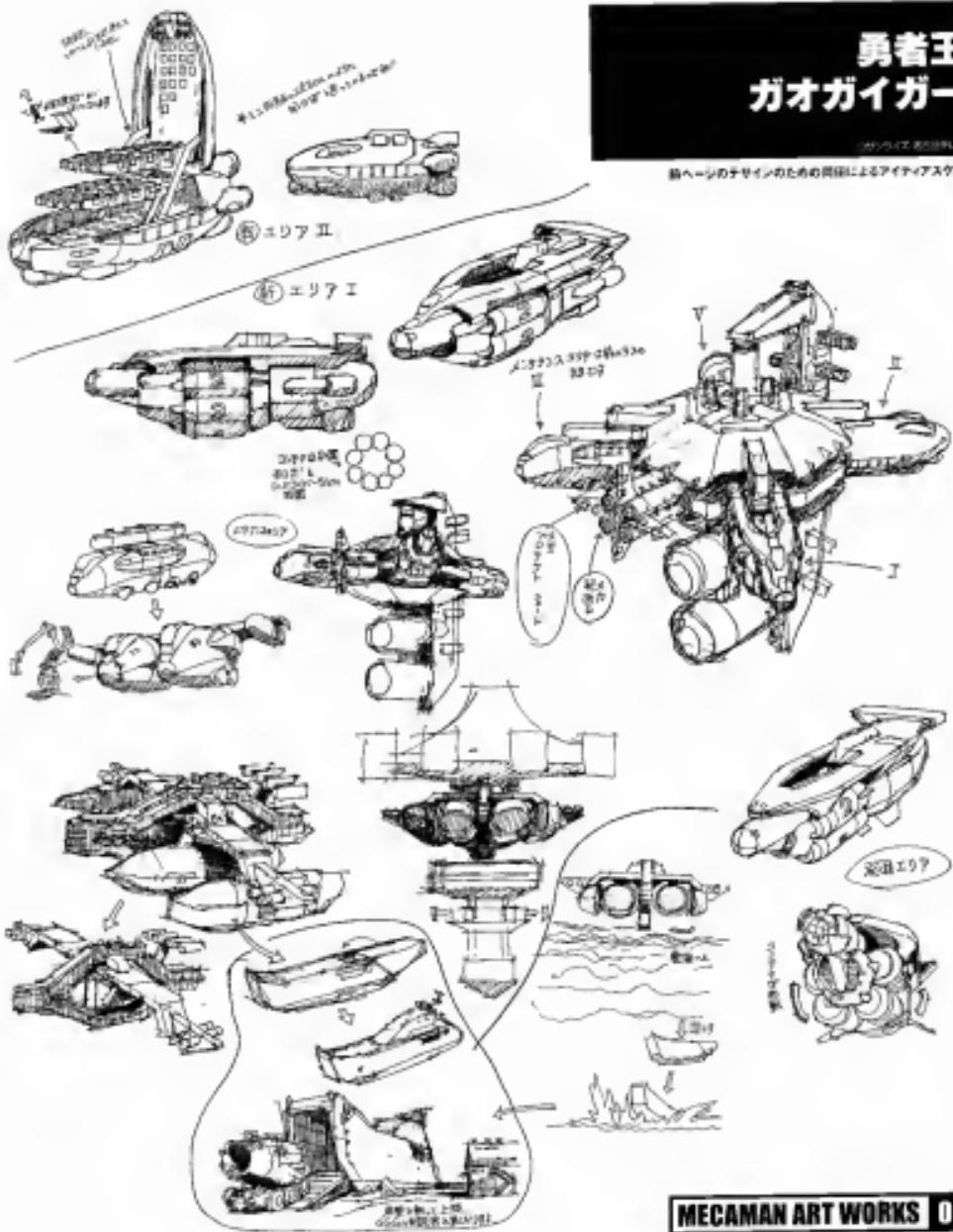


ガオガイガーベース #33

勇者王 ガオガイガー

©サンライズ 著作権所有

諸ページのデザインのための開拓によるアイディアスケッチ



STARDUST IN A BOTTLE

1987年、岡田有希によるオリジナルのマンガ、惑星に落下する巨大宇宙船から脱出するという星船をストーリーたが、主人公の少女が監視したスープのティールや、ハッシュを助けたためスープの手がダメージを受けるをという復讐的要素が光るP19-32、95のカラーイラストはこのマンガに登場するスープである。マンガの初出は1987年「パトムーンーン」(毎日ソラマガ)刊



3



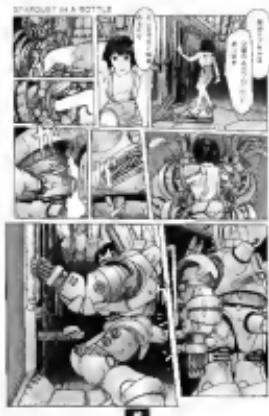
4



5



6



7



8

STARDUST IN A BOTTLE



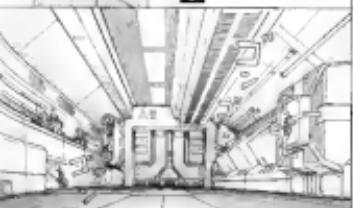
1



2



3



4



5



6

STARDUST IN A BOTTLE





MECAMAN ART WORKS

25th ANNIVERSARY



三浦 智

1956年7月28日生まれ。プロタクションアイに4年少々在籍ののち、それまで参加していた作品のプロデューサーより声をかけていただき今に至る。主な作品は、ニルスの不思議な旅に始まり(背景)初めての美術での参加は、スタジオびえろさんでの魔法少女シリーズといわれた作品の、ベルシャより始まる。



本多 敬

1989年7月30日生まれ。
東京都出身。22歳頃動画マンとしてアニメ業界に入る。その後、メカマンに入社。背景の初仕事は「マイトガイン」。最近は「ニャンダーかめん」「キカイダー」「星界の戦旗II」等に参加。



森川裕史

1973年10月9日生まれ。

山形県出身。東京アニメーター学院卒業。

「ガンダム」が好きでメカマン入社を決意。初仕事は「ハワーストーン」。

最近の仕事は「ニャンダーかめん」「逮捕しちゃうぞ」「犬夜叉」など。



高橋英次

昭和46年9月20日生まれ。
その当時、らんま1/2という作品が好きで、その背景を描いていたのがメカマンだったのが、入社の動機。
初BGは、伝説の勇者ダガーン。主な作品は、サンライズの勇者シリーズ。



阿久津美千代

1972年12月4日生まれ。
東京デザイナー学院卒業後、デザインオフィス・メカマン入社。勇者シリーズ「マイトガイン」から背景マンとして参加。「时空船ナスカ」において美術デスク、「SHADOW SKILL—影技—」で美術補佐、「エデンズボウイ」で美術監督として参加。

CONGRATULATION!

25th

Anniversary

これからも末永く続く会社で
あります。――
よろしくお頼みします。

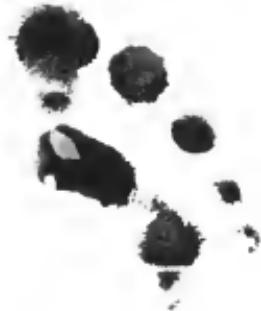
中村嘉博

1974年3月9日生まれ。

東京都出身。育英工業高等専門学校卒業 ののち、1998年メカマン入社。本業はメカマン経理ではあるが、背景設定などのアシストすることもある。

周年

おめで
とう



二十五

椿 浩幸

1975年7月23日生まれ
北海道出身、あにまるに入社、2年後いろいろあってメカマンに入社
その時制作中だった「勇者王ガオガイガー」から参加る。

25周年
おめでとうございます！



永吉幸樹

1970年3月24日生まれ。
1990年東京デザイナー学院卒後デザインオフィス・メカマン入社。
「らんま1/2」で、背景デビュー後、現在に至る。まァ～やっと最近美術
の仕事が任されるようになりました。…ってな感じっすかね！



椿ヒロツグ

就職活動時、メカマンは求人をだしていなかったけど、ためもとで電話をしたら、作品をみるだけならいいよといわれたのでみてもらった。そしたら、採用された。なんでもやってみるもんだと思った。

Dセレクション

メカマン・アートワークス

「中村 光毅の世界」

目次

- 003 ■ 中村光毅アートワークス
- 019 ■ 岡田有章アートワークス
- 033 ■ 中村 光毅メカニックデザイン
- 052 ■ 対談/池田憲章×中村光毅
- 058 ■ 作品リスト
- 060 ■ おめでとうコメント
- 061 ■ 美術・ボード
- 095 ■ 岡田有章アートワークス
- 102 ■ メカマンスタッフ

著者/デザインオフィス・メカマン(中村 光毅 岡田 有章)
企画/株式会社ダーツ
／有限会社エム・クリエイト
／株式会社メディアワーカーズ

構成・編集/株式会社ダーツ
表丁・レイアウト/有限会社版下屋(藤井 文夫)
アッピーステージ(羽川 美幸)
執筆/川守田 遼
撮影/株式会社インタニヤ

協力/株式会社サンライズ
株式会社帝のデプロダクション
ホッパー・プロ

発行 2001年11月5日 初版発行

発行者 佐藤 亮男

発行所 株式会社メディアワーカーズ
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL 03-6281-6243(編集)

発売元 株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8805(営業)

印刷所 大日本印刷株式会社

著丁・乱丁本はお取り替えします。
定価はカバーに表示しております。

©2001 デザインオフィス・メカマン

Printed in Japan

ISBN4-8402-1986-8 C0076

■ 本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡下さい。

D
メカマン・アートワークス

中村光毅の世界



9784840219860



1920076032004

ISBN4-8402-1986-9

C0076 ¥3200E

発行・メディアワークス

定価 本体3,200円

税別価格3,520円

